

# Projektarbeit

# User Testing & Optimierung

CAS Digital Typography  
Modul Konzeption



## Auftrag

Führt in Teams einen User Test einer Webseite oder App eurer Wahl durch.

Findet anhand des User Tests heraus, welche Aspekte für User gut funktionieren und v.a. wo Probleme bestehen.

Gestaltet Design Optimierungen der Webseite oder App, um den Usern eine bessere Usability und Experience zu bieten.

Am 14.9. präsentiert ihr eure Erkenntnisse der Klasse und stellt die Optimierungsvorschläge vor.

## 00 Vorbereitung

1. Bildet 3er-Gruppen.
2. Entscheidet euch für eine Webseite oder App, die ihr genauer unter die Lupe nehmen wollt. Sendet mir einen **Link bis 5.6.** zum drüber schauen ob's sich eignet.

Kriterien:

- Zugang zu potentiellen Usern aus der Zielgruppe
- Gewisses Ausmass an Interaktion vorhanden (keine rein informativen Onepager o.ä.)
- Keine Kosten
- ...

3. Entscheidet euch für einen Viewport: Mobile vs. Desktop?
4. Schaut euch die Webseite/App detailliert durch:
  - Welches sind die wichtigsten Zielgruppen? Entscheidet euch, auf welche ihr fokussiert.
  - Was könnten interessante und relevante Use Cases sein?
  - Wo vermutet ihr Probleme oder Herausforderungen für die User?



## User Test

Bereitet den User Test gemäss Unterricht vor - nur ausführlicher und gründlicher. :)

- Je nach Umfang ca. 4-5 Test Szenarien.
- Mit dem Test sollen primär Navigation, Struktur, grundlegende Abläufe und relevante Interaktionen evaluiert werden:
  - Was funktioniert gut?
  - Wo kommt es zu Problemen?
  - Wo werden Bedürfnisse nicht (ausreichend) erfüllt?
  - Wo sind User überrascht, hätten etwas anderes erwartet?
  - ...
- 5 Testpersonen

Online Review Sessions im Sommer vor Durchführung der Tests (18.6. - 13.7.)



## Auswertung

Was waren Probleme? Gibt es Muster? Wurden interessante Verhaltensweisen beobachtet? Was ist besonders folgenschwer? Welche Bedürfnisse wurden geäussert?

Alles Spannende was ihr herausgefunden habt festhalten.

Beobachtungen, Aussagen, Interpretationen und Zitate.



## UX Optimierungen

Designvorschläge im Figma.

Fokussiert euch auf die 3-4 grössten Usability-Probleme. Es ist kein komplettes Redesign der Webseite erwartet :). Denkbar sind etwa:

- Optimierungen auf Ebene spezifischer Elemente
- Redesign von 2-3 Key-Seiten
- Verbesserungen an der Navigation (Menüstruktur, Patterns, Priorisierung etc.)
- ...

Hängt letztlich von den Problemen und euren Ideen ab :)

*Fix what's wrong.*

*Add something unexpectedly good.*

# ✨ Präsentation 14.9.

15 Min Keynote-Präsentation, 10 Min Diskussion.

## Inhalt

- Webseite/App kurz vorstellen.
- Zielgruppe kurz beschreiben.
- Vorgehen User Test beschreiben (wo Fokus gelegt, warum? Wer waren die Teilnehmenden? Welche Szenarien getestet? ...).
- Wichtigste Erkenntnisse aus User Test.
- Optimierungsvorschläge pitchen (direkt in Figma oder integriert in Präsentation).